

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses pembelajaran lompat jauh merupakan bagian dari materi pokok dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Lompat jauh merupakan salah satu cabang olahraga atletik. Prinsip dasar lompat jauh adalah membangun awalan secepat-cepatnya dan melakukan tolakan sekuat-kuatnya ke arah depan-atas dengan satu kaki untuk meraih ketinggian yang optimal saat melayang sehingga menghasilkan jarak lompatan yang sejauh-jauhnya. Menurut Ballesteros dalam Hendrayana Y. dan Rahmat A. (2007, hlm. 79) mengemukakan bahwa:

Lompat jauh adalah hasil dari kecepatan horizontal yang dibuat sewaktu awalan dengan daya vertikal yang dihasilkan dari kekuatan kaki tolak. Hasil dari kedua gaya menentukan parabola titik gravitasi.

Menurut Sasmita Yusuf Adi (1992, hlm. 65), “keempat unsur gerakan yaitu awalan, tolakan, melayang dan mendarat, merupakan suatu kesatuan yaitu urutan gerakan lompatan yang tidak terputus”. Berdasarkan kedua pendapat tersebut lompat jauh merupakan suatu gerakan melompat menggunakan tumpuan satu kaki untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya. Sasaran dan tumpuan lompat jauh adalah untuk mencapai jarak lompatan sejauh mungkin ke sebuah letak pendaratan atau bak lompat.

Dalam proses pembelajaran lompat jauh untuk mencapai tujuan pembelajaran bukan hal yang mudah karena ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam menyampaikan materi lompat jauh ini agar tujuan pembelajaranpun dapat tercapai. Faktor yang dapat mempengaruhi dalam pembelajaran lompat jauh ini diantaranya yaitu sarana prasarana yang mendukung dan metode atau pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kedua faktor tersebut merupakan hal penting dalam mencapai tujuan pembelajaran

lompat jauh, namun fakta dilapangan untuk sarana prasarana lompat jauh yang digunakan sangat minim dan juga kurangnya pengetahuan guru mengenai pendekatan pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran lompat jauh. Sehingga dalam pembelajaran lompat jauh terlihat monoton dan membuat siswa jenuh dalam pembelajaran lompat jauh. Selain itu ketika berlangsungnya proses pembelajaran lompat jauh, para siswa harus menunggu giliran untuk melakukan aktivitas gerak lompat jauh karena harus bergiliran yang disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yaitu bak lompat. Hal tersebut yang terjadi pada siswa kelas VII di SMPN 17 Bandung, pada saat pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmanidengan materi atletik nomor lompat jauh, semua siswa terlihat kurang senang danmelaksanakan aktivitas dengan kurang bersemangat. Mereka beranggapan bahwalompat jauh sangat menjemukan dan melelahkan. Kemudian ketika siswa disuruhmelakukan lompat jauh, mereka melakukannya karenaterpaksa, takut dengan guru, dan tanpa didasari motivasi. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa serta akan mempengaruhi hasil belajar yang tidak sesuai dengan harapan.

Dalam proses pembelajaran metode atau pendekatan pembelajaran merupakan hal yang penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sebagai guru pendidikan jasmani harus bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dari masalah yang telah diungkapkan diatas, salah satu pemecahannya dapat diatasi dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat karena seperti yang kita ketahui bahwa dalam situasi proses kegiatan belajar mengajar sangat terbatas dengan waktu, pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam materi lompat jauh salah satunya yaitu pendekatan bermain sebagai upaya untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Seperti menurutWahjoedi (1999,hlm. 121) bahwa “pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan”. Bermain menurut Anggani Sudono (2000, hlm. 1) “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yangmenghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan

maupun mengembangkan imajinasi pada anak”. Sedangkan menurut Bahagia, dkk (2000, hlm. 56) menyatakan bahwa:

Permainan atletik maksudnya adalah materi pembelajaran/program pelajaran atletik yang disajikan dalam nuansa permainan. Permainan tidak berarti menghilangkan unsur serius, disiplin dan menghilangkan substansi pokok materi atletik, namun permainan yang berisi seperangkat teknik dasar berupa lari, lempar, lompat dalam bentuk permainan bervariasi.

Dengan memperhatikan beberapa konsep di atas penggunaan pendekatan bermain ini dimaksudkan pembelajaran lompat jauh di sekolah akan meningkat dan lebih membangkitkan motivasi gerak siswa sehingga waktu aktif belajar siswa pun meningkat. Penerapan pendekatan bermain dalam materi lompat jauh ini yaitu disajikan dengan bentuk permainan yang berhubungan dengan inti materi pokok. Pemberian kesempatan kepada siswa untuk tumbuh berkembang sesuai dengan karakteristiknya sangat memberikan pengaruh yang besar, karena dengan bermain kebutuhan dan kemampuan siswa akan terpenuhi dan terbina, serta penyajian materi dengan permainan tanpa menghilangkan unsur disiplin dan pokok materi membuat siswa merasa senang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan sukarela serta dengan suasana yang menyenangkan sehingga membangkitkan semangat siswa untuk aktif mengikuti aktivitas lompat jauh sehingga diharapkan jumlah waktu aktif belajar siswa dapat meningkat serta dapat menguasai gerak dasar yang diajarkan.

Mengenai Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) siswa merupakan waktu secara keseluruhan yang digunakan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga seorang guru penjas harus mampu menyiasati pembelajaran agar proses pembelajaran tersebut berjalan secara efektif. Waktu merupakan acuan bagi seorang guru penjas dalam menjalankan program-programnya yang disesuaikan berdasarkan alokasi waktu yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran kegiatan pemanasan, instruksi, demonstrasi, siswa belajar keterampilan, mengetes dan evaluasi kegiatan tersebut menghabiskan waktu yang cukup lama tetapi pada kenyataannya tidak demikian apabila seorang guru penjas melakukan

kegiatan tersebut dengan efektif dan efisien dengan waktu yang tidak terlalu lama. Pada saat proses pembelajaran berlangsung kegiatan siswa harus diperhatikan, jangan sampai anak harus menunggu giliran dalam melakukan keterampilan hanya karena keterbatasan sarana dan prasarana yang akan mengakibatkan siswa tidak semangat dan merasa jenuh. Seperti yang dipaparkan oleh Suherman (2009, hlm. 14) bahwa :

Waktu aktif belajar siswa khususnya dalam penjas merupakan waktu yang harus ditempuh selama kegiatan penjas itu berlangsung, dimana anak dalam kondisi aktif belajar atau melakukan aktivitas yang sedang dilaksanakan sesuai apa yang diharuskan oleh guru.

Dari pendapat yang telah dikemukakan, Waktu aktif belajar adalah waktu dimana siswa aktif selama mengikuti proses pembelajaran. Waktu aktif belajar siswa khususnya dalam pembelajaran lompat jauh adalah waktu yang harus di tempuh selama kegiatan aktivitas lompat jauh itu berlangsung. Dimana anak dalam kondisi aktif belajar atau melakukan aktivitas lompat jauh sesuai dengan yang di instruksikan oleh guru.

Waktu aktif belajar siswa sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran aktivitas lompat jauh karena menentukan siswa agar terus melakukan aktivitas yang telah direncanakan selain itu pula agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu seorang guru penjas yang baik harus bisa mengelola waktu dengan baik, agar aktivitas dalam proses belajar terlaksana mulai dari manajemen (waktu pengelolaan), waktu instruksi, waktu aktif belajar, dan waktu tunggu harus benar-benar diperhatikan oleh seorang guru penjas. Dengan manajemen waktu yang baik maka setiap aktivitas yang akan dilakukan oleh siswa dapat terkontrol dengan baik, sehingga waktu pasif siswa dapat diminimalisir. Namun dalam kenyataannya tidak demikian banyak waktu yang terbuang secara sia-sia karena aktivitas yang dilakukan hanya itu-itu saja sehingga siswa banyak yang tidak menggunakan waktu yang ada atau pasif sehingga peranan pendekatan bermain dalam proses pembelajaran lompat jauh sangat diperlukan untuk meningkatkan

Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) siswa. Serta diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran lompat jauh di SMPN 17 Bandung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis memandang perlu melakukan pengkajian secara khusus dalam bentuk penelitian. Adapun penelitian yang akan diangkat dalam judul ini adalah : “Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Waktu Aktif Belajar (JWAB) dalam Pembelajaran Aktivitas Lompat Jauh Di SMPN 17 Bandung”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai “Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Waktu Aktif Belajar (JWAB) dalam Pembelajaran Aktivitas Lompat Jauh Di SMPN 17 Bandung”, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya antusias siswa terhadap proses pembelajaran aktivitas lompat jauh yang disebabkan penggunaan metode atau pendekatan yang kurang tepat sehingga mempengaruhi jumlah waktu aktif belajar siswa.
2. Kurangnya sarana prasarana dalam pembelajaran aktivitas lompat jauh.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Mengacu pada latar belakang di atas, maka peneliti mencoba menjabarkan kembali permasalahan yang timbul untuk diteliti lebih lanjut. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh pendekatan bermain terhadap jumlah waktu aktif belajar (JWAB) siswa pada pembelajaran aktivitas lompat jauh di SMPN 17 Bandung?”.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk “Mengetahui adakah pengaruh

pendekatan bermain terhadap jumlah waktu aktif belajar (JWAB) siswa pada pembelajaran aktivitas lompat jauh di SMPN 17 Bandung”.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain menjadikan bahan bagi pengembangan khususnya lompat jauh baik secara teoritis maupun secara praktis. Dengan demikian, manfaat penelitian mencakup :

1. Secara teoretis, penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pikiran dan bahan pengajaran dalam penyampaian materi pembelajaran aktivitas lompat jauh pada siswa-siswi di SMPN 17 Bandung.

2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani untuk menyampaikan materi pembelajaran aktivitas lompat jauh sehingga hasil belajar yang diperoleh akan lebih baik serta waktu aktif belajar (JWAB) siswa dapat terlaksanakan secara optimal dan untuk memupuk kebiasaan siswa untuk aktif dan kreatif melalui pembelajaran dengan pendekatan bermain.